Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 6 · NÚMERO 41
JULIO 2023 · ARGENTINA $1900

REVISTAREPLAY.COM.AR

LO QUE LAS REVISTAS HICIERON CONMIGO

Mi vieja, Sarita, siempre recuerda la cara que puse cuando, a mis cinco años, en 1991, me consiguió el Family Game.

Cuenta que yo estaba encima de la mesa, esperando a que ella llegara de una casa de electrodomésticos del barrio. Al abrir la puerta de casa, bromeó con que no, que no lo había conseguido. Ella describe aquel puchero como *el más decepcionado que vio en su vida*. Y, al instante, no aguantó y se sacó de encima la jodita: ahí estaba, era el Family Game, todo para mí.

Pero el universo fichinero me empezó a quedar corto. Ya no bastaba con el *Battle City*, el *Captain Tsubasa*, el *Macross*. Quería seguir conectado todo el día con mi objeto del deseo: fui apasionado, insoportable. Y, súbitamente, llegaron las revistas. Primero fue un número de la *Club Nintendo*; después, otro de la *Hobby Consolas*.

Más tarde, la *Top Kids* se convirtió en mi obsesión. Junté moneda tras moneda para comprar todos los números que pude. Aún conservo los muñecos de *Mortal Kombat* y toda esa formación perdura guardadita en mi hipotálamo. Seguí con la *Action Games*, después con la *Club PlayStation*. Pilas y pilas de revistas configuran no solo mi recuerdo, sino mi propio ADN. Soy lo que las revistas hicieron conmigo.

Y no sabía que *eso* era periodismo, pero ahí estaba: curtiéndome en algo que, muchos años después, se convertiría en mi oficio, en lo que me permite continuar en la aventura. Fueron las revistas, como la que tenés en tus manos, las que me dieron calce para seguir exactamente en el mismo lugar en el que estaba en 1991: mirando todo con ojos de niño.

▶ HERNÁN PANESSI

equipo Replay | Año 6 · Nº41
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Julio 2023

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Hernán Panessi, Mr ROBO70 y Diego Accorinti.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de julio de 2023.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay @revista_replay revistareplay

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

¡FUSIÓNALOS A TODOS!

Tengo que ser siempre el mejor, mejor que todos. Atraparlos mi prueba es, la manipulación genética, mi ideal.

POR GBOT

Quizá recuerden *Pokémon Fusion*, una página que apareció hace un tiempo en Internet que te permitía fusionar dos pokémones. Era una hermosa idea, pero, como las fusiones eran generadas por computadora, la mayoría de las veces las combinaciones que producía parecían aberraciones de la naturaleza que nos mostraban por qué no tenemos que jugar a ser dios (o Arceus). Y además, te quedabas con las ganas de probar ese esperpento en una batalla. Tomando esta idea como punto de partida, una comunidad enorme de usuarios unió fuerzas para crear *Pokémon Infinite Fusion*, un juego que nos presenta el mundo de Kanto que conocimos en el primer Pokémon, pero en el que la empresa Sylph Co. desarrolló una tecnología que permite fusionar pokémones para combinar sus destrezas (tecnología que, por supuesto, el equipo Rocket quiere usar con fines malignos).

¿Cuál es el objetivo del juego? Básicamente, el de todos los *Pokémon*: capturar y entrenar pokémones, derrotar a todos los líderes de los gimnasios y enfrentar al equipo de campeones de la Elite Four. Pero el *Pokémon Infinite Fusion* va un poco más allá y agrega algunos puzzles, cuevas y eventos especiales que van a abrirse después de ganar el juego. En uno de estos eventos, vamos a obtener la habilidad para hacer fusiones triples, lo que abre la posibilidad de hacer combinaciones impresionantes como la fusión del trío Venasaur-Charizard-Blastoise o de las aves legendarias Articuno-Zapdos-Moltres (¿se llamará Unodostres?).

A diferencia de lo que sucedía en la página web, *Pokémon Infinite Fusion* no solo usa fusiones generadas por computadora, sino que cuenta con más de 15.000 sprites dibujados por diferentes usuarios, lo que nos da algunos diseños tan buenos que parece que los hubieran creado los propios artistas de Game Freak. El juego toma todos los pokémon de la primera y segunda generación y 169 de la generación 3 a la 7. Ya que el orden de los pokémon fusionados altera el producto (¡no es lo mismo un Pikartle que un Squichu!), el total de pokémones que pueden capturarse y fusionarse es 175.980 y contando, porque el juego sigue recibiendo actualizaciones.

Además de varias mejoras al gameplay que fueron apareciendo a lo largo de la saga, *Pokémon Infinite Fusion* agrega varias otras, como la posibilidad de elegir si solo queremos que aparezcan pokémones con diseños creados por usuarios, cambiar el tipo de pokémon que se usa en los gimnasios e incluso a los entrenadores que encontramos en el camino. También nos ofrece una vista previa del pokémon antes de fusionarlo: será verde si el pokémon tiene un diseño especial o si es una creación aleatoria por computadora.

Así que agarrá las pokebolas, ponete la visera de la gorra para atrás y empezá a buscar entre los arbustos, que hay mucha ciencia por hacer. El juego está en la versión 5.0 y puede descargarse gratis desde el foro www.pokecommunity.com.

EL TOTAL DE POKÉMONES QUE PUEDEN CAPTURARSE Y FUSIONARSE ES 175.980 Y CONTANDO.

GIRA VIDEOJUEGUIL POR ITALIA

Los amigos de Videogamo se sumaron a la gira italiana Zona Warpa, organizada por el colega chiptuner Fabio Kenobit.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

El año pasado, durante el último (y polémico) Torneo Mundial de NAVE Arcade, tuvimos el placer de conocer al amigo italiano Kenobit, chiptunero, hacktivista, militante del software libre y, fundamentalmente, manija entre los manijas. El hermano tano, amigo de Videogamo, y obviamente amigo de ***Replay***, venía craneando desde hacía tiempo una megagira por Italia, a la cual el equipo de NAVE se pudo sumar.

La gira, llamada Zona Warpa, tenía como objetivo recorrer desde la ciudad norteña e industrial de Milán hasta la capital maradoniana de Nápoles, pasando en el camino por las ciudades de Génova, Florencia, Siena, Montelupo, Fiorentino y Roma. Un detalle no menor fue que toda la gira se realizó en auto, utilizando un motorhome en el cual viajaban los Videogamo, nuestro querido amigo y orgulloso chiptuner nacional Naku (¡volvé, te extrañamos!), Kenobit y algún que otro tano manija.

Esta aventura loca tuvo muchas particularidades. Por un lado, fue toda una movida autogestionada y financiada por la comunidad, muy a tono con los eventos que solemos realizar acá. Además, muchas de las locaciones donde tuvieron lugar las fechas eran históricos espacios okupados por la movida underground anarquista italiana. Por otro lado, en cada una de las paradas que se realizaban había conciertos de chiptune, workshops, expos de arte y, obviamente, videojuegos, ¡muchos videojuegos! No solo estaba Dobotone y Linewobbler, sino que también desde Cybercirujas enviaron dos netbooks Conectar Igualdad con juegos en red, además de un fanzine escrito en italiano especialmente hecho para la ocasión.

LA GIRA TENÍA COMO OBJETIVO RECORRER DESDE LA CIUDAD DE MILÁN HASTA LA CAPITAL MARADONIANA DE NÁPOLES, PASANDO POR OTRAS CIUDADES EN EL CAMINO.

Pero, además de los clásicos ya conocidos, también había juegos propios de Italia, que próximamente iremos reseñando, y que además probablemente se incorporen a la familia arcade argentina. Puntualmente, pudimos pispear un juego de pelea muy bizarro donde podíamos luchar con Berlusconi (QEPD, aunque, pensándolo mejor, bien muerto está) y diversas celebridades de la escena italiana. Como se puede observar en la imagen, la gira fue un éxito rotundo en todo sentido, repleto de gente, videojuegos, música y joda loca. ¡Esperamos con ansias la vuelta de Kenobit para poder manijear con él! Por otro lado, sabemos que el amigo Naku andará por nuestro país en diciembre, ¿será el momento de empezar a autofinanciar una gira veraniega chiptuner y de arcades por nuestras rutas?

▶PLAYER ONE

KARNOV

De villano a héroe y de nuevo a villano. La historia de Karnov, un consentido de Data East.

POR EZEQUIEL VILA

Luego de los éxitos de *Karate Champ* y *Kung Fu Master*, Data East quería seguir reinando en los salones de arcades, por eso, en 1987, decidió meterse en el mundo de los plataformeros de acción tan populares en la era de *Wonder Boy*, *Ghost 'n Goblins* y *Rygar*. Sin demasiadas pretensiones de innovación, desarrollaron *Karnov*, protagonizado por un musculoso y calvo nativo de Asia central que escupe fuego por la boca. En la versión japonesa original, Karnov es un hombre vil que cometió incontables pecados y, una vez muerto, es enviado a la Tierra por Dios para erradicar al demonio Alakatai, que amenaza con destruir el mundo junto con sus huestes de monstruos. Sin embargo, cuando el obligado porteo de NES se publicó en Estados Unidos, el tema religioso les pareció un poco mucho y en el manual se lo identifica como un hombre forzudo del circo. Pero el verdadero origen de Karnov es un ejecutivo de Data East de nombre Jinbo, al que el equipo de desarrollo mucho no se bancaba, y por eso lo convirtieron en personaje exagerando algunos de sus rasgos. Parece que cuando se enteró de su caricaturización no le causó mucha gracia.

QUIZÁ POR COMUNISTA Y PELADO, A KARNOV NO TARDÓ EN VOLVER A TOCARLE EL ROL DE VILLANO.

Quizá por comunista y pelado, a Karnov no tardó en volver a tocarle el rol de villano, y (a pesar de haber salvado al mundo) rápidamente hizo algunos cameos como enemigo en varios juegos de la compañía. Podemos verlo en *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* (1988), *Trio the Punch* (1990) y *Tumblepop* (1991), llamativamente, cada vez más gordito. ¿Bajón por la caída del bloque soviético? Quizás, aunque tan mal no le fue, ya que en su siguiente flamante aparición como boss final del juego de pelea *Fighter's History* (1993) se nos explica que Karnov es un ladrón millonario que se aburrió de "buscar tesoros" por el mundo e inauguró un torneo de pelea en el que ofrece su fortuna como recompensa. Este rol como antagonista principal volvería a repetirse en la secuela: *Karnov's Revenge*. Diva total, ahora con su nombre en el cartel.

Después de este éxito, Karnov continuaría metiendo cameos, luciendo su busarda y mesando sus tegobis finitos en varios juegos de Data East, al punto de recientemente volverse meme y tener una celebración en su honor: Karnovember, fecha para la cual la Internet celebra streamings y copa las redes con edits de su panza inflada.

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: JINBOROU KARNOVSKI
OCUPACIÓN: ESCUPEFUEGO, ENEMIGO, LUCHADOR, LADRÓN, FILÁNTROPO, MEME
PESO: 90/140 KG
ALTURA: 1,70 M
NACIONALIDAD: SOVIÉTICO
PODERES: ESCUPIR FUEGO, VOLAR, SÚPER 100 PATADAS, TELETRANSPORTACIÓN, ATAQUE GLOBO, USAR ESCALERAS

POR DIEGO ACCORINTI*
(@DOCTORCOLECO)

TOP 5 JOYAS DEL COLECO

Cinco grandes juegos que, si tenés una ColecoVision, tenés que probar porque son joyas de la plataforma.

PITFALL

H.E.R.O.

SQUISH'EM FEATURING SAM

TIME PILOT

TOP 5

5 | PITFALL!

Arrancamos con un clásico: *Pitfall!*, de David Crane, uno de los genios de Atari. Es un juego apasionante porque realmente logra simular la idea de mundo abierto, un concepto que llegó décadas después. Somos Harry Pitfall y debemos avanzar por la selva tanto como nos den las vidas, el ingenio y la habilidad con el joystick. De chico soñaba con un final heroico, pero no, simplemente se trata de encontrar la máxima cantidad de tesoros en menos de 20 minutos.

4 | H.E.R.O.

H.E.R.O. es otro juegazo de Activision salido en 1984. Tiene todos los condimentos que tiene que tener un gran juego para convertirse en clásico y envejecer bien: buenos niveles, jugabilidad, acción y laberintos que ponen a prueba la memoria. Uno de esos juegos que se meten bien adentro del corazón y, por más que sigan pasando los años, dan ganas de jugarlos una y otra vez. Si bien los gráficos son superiores a la versión de Atari 2600, pierde por mucho en la categoría jugabilidad.

3 | SQUISH'EM FEATURING SAM

Siguiendo en esa línea, *Squish'em Featuring Sam* es un juego menos conocido de la empresa Interphase, en donde el protagonista tiene que ir trepando por un edificio y esquivar objetos contundentes que nos arrojan desde arriba, como neumáticos, cajas de herramientas, martillos, etc. Además, la cosa se pone áspera porque tenemos que ir sorteando y pisoteando una diversa fauna de monstruos y bichos en el camino hasta llegar al último piso, donde encontramos una bolsa de guita y el pase al siguiente nivel. Muy bien logrado y adictivo, *Squish'em* es uno de los pocos juegos de Coleco en incorporar voces digitalizadas.

2 | TIME PILOT

Este juego publicado en 1983 forma parte de la serie Kenia, ya que está dentro de los 21 juegos que distribuyó Kenia Fueguina en Argentina, y es un juegazo porque incluye el concepto de viajar en el tiempo. Estamos hablando de un juego de los 80 con una propuesta a nivel guión más compleja que el resto. El juego presenta un avión de combate/máquina del tiempo con el que luchamos en diferentes épocas: en 1910 contra biplanos y un zeppelin, en 1940 contra monoplanos y un bombardero, en 1970 contra helicópteros y en 1985 contra modernos jets a chorro. ¡Altamente recomendado!

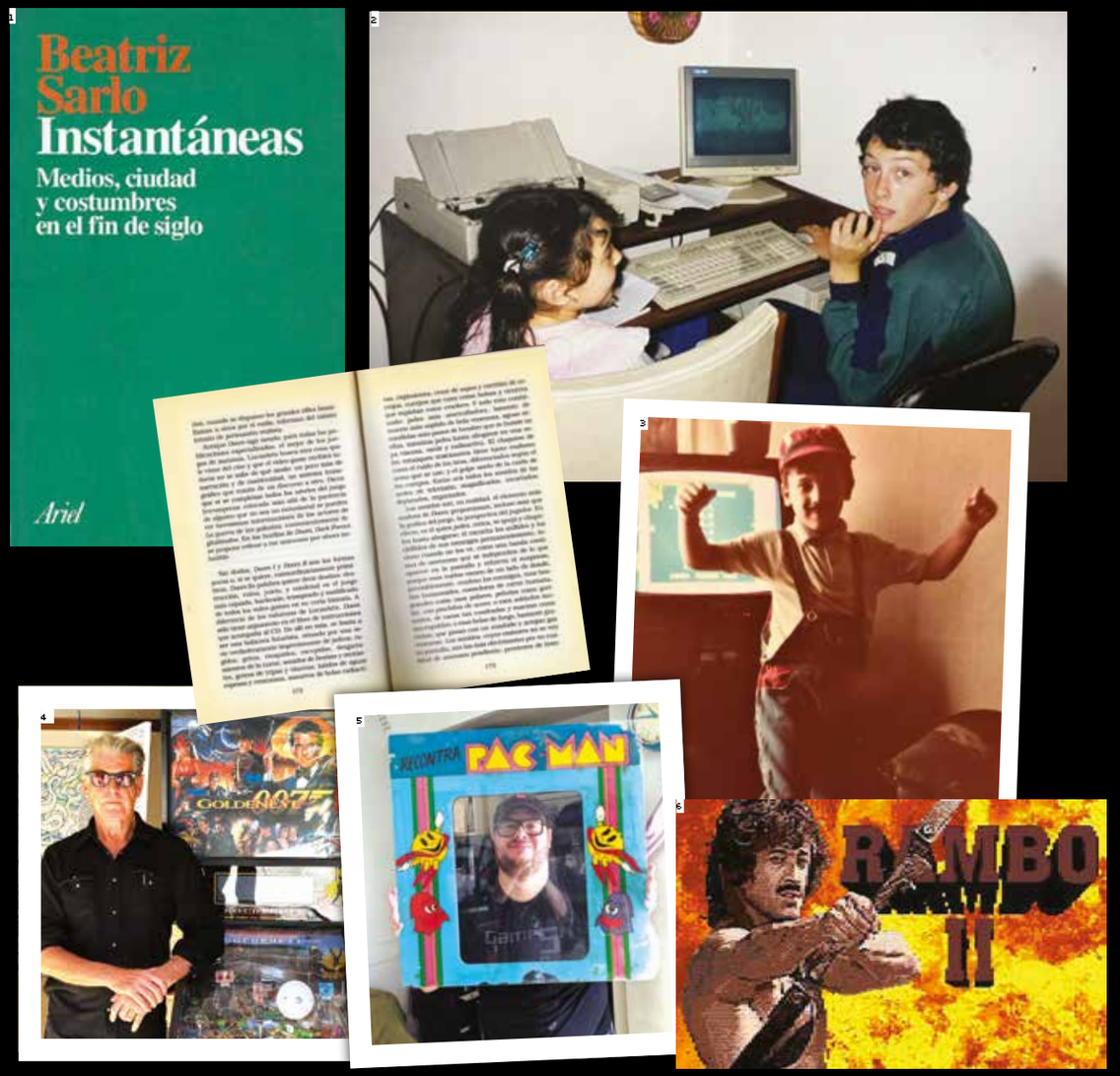
1 | MONTEZUMA'S REVENGE

Para terminar, un juego al que mucha gente conoció en la Commodore 64 con el nombre *Predatore*, cuya versión de Coleco es un lujo, desarrollado en 1983 por un Robert Jaeger de quince años y publicado mundialmente por Parker Brothers en 1984. Estoy hablando de *Montezuma's Revenge*, en donde el protagonista (llamado originalmente Pedro y rebautizado por Parker como "Panama Joe") tiene que recorrer distintas pirámides y sortear todo tipo de trampas y enemigos para conseguir las llaves de colores que lo llevarán, finalmente, hasta la cámara del tesoro. Un dato que nadie necesita saber pero que jamás vas a olvidar es que, cuando agarrás oro, la melodía que suena es "La cucaracha". La versión de ColecoVision es muy superior a la de Atari 2600, estando a la altura de la versión de Commodore a pesar de la inmensa diferencia de hardware, lo que hace que *Montezuma's Revenge* de Coleco sea uno de los mejores juegos de los 140 que conforman la colección original.

* *Diseñador multimedial, licenciado en políticas públicas y nigromante de consolas retro. Reparo y restauro consolas desde PONG's hasta SNES. Desarrollo software libre y arreglo cosas porque reparar es resistir. Hincha de deportivo Hyrule. Papá de Francisco, Lara y Lorenzo. Surfeando avalanchas desde 1981.*

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



1_ EL USUARIO DE TWITTER @LADRONDESABADO DESEMPOLVÓ UN EJEMPLAR DE *INSTANTÁNEAS*, LIBRO DE BEATRIZ SARLO DE 1996 EN EL QUE LA INTELECTUAL Y ENSAYISTA ANALIZA LOS VIDEOJUEGOS MÁS POPULARES DE LA ÉPOCA. MAMITA JUGÓ AL *DOOM*. 2_ 1995, ENTRE RÍOS. MÁS ESPECÍFICAMENTE EN GENERAL RAMÍREZ. NADA MEJOR QUE HACER QUE PASAR LA TARDE CON TU HERMANA JUGANDO A LA PC. TODES LO HICIMOS. COMO JESÚS RIQUEL, QUE NOS MANDÓ ESTA FOTO QUE LO GRAFICA. 3_ *¿MARIO BROS.* LA PELÍCULA? NO, UN MATÍAS MONTERO FAN DE MARIO SEGUNDA ÉPOCA CIRCA 1994 EXCELENTEMENTE RETRATADO. 4_ LA PINTA DE PIERCE BROSNAN, NACIDO PARA SER JAMES BOND, QUE DONÓ UN PINBALL DE *GOLDENEYE* POR CAUSAS BENÉFICAS. CRACK. 5_ Y LA PINTA DE EMMA, NUESTRO REDACTOR, FELIZ JUNTO CON SU BEZEL JOYA RECONTRA *PAC-MAN*. SUPER RECONTRA. 6_ NO TE FROTES LOS OJOS, JAJAJA. SI, ES ÉL.

DOS · COKTEL · 1991

Una rara mezcla de aventura gráfica y puzzle, con notas de RPG. *Gobliiins* nos presenta la historia de tres monstruitos lúmpenes que, bajo las instrucciones de una bruja, recorren una tierra de fábula, magia y misterios buscando una cura para su rey. Cada escenario nos propone una serie de puzzles que resolver al mejor estilo point and click, con la singularidad de que, en vez de contar con un único personaje, debemos elegir con cuál de nuestros goblins interactuar con los objetos. Claro que lo harán según sus habilidades especiales: uno es fuerte, uno hace magia, el otro manipula objetos, en una clásica tríada guerrero/mago/pícaro. Aunque a los tres los une el mismo destino, una barra de vida compartida que va bajando si elegimos mal. Hoy este tipo de juegos jamás castigaría tanto al jugador por probar cosas, pero digamos que parte de la gracia era ver cómo los goblins sufrían golpes, se horrorizaban y protestaban por las atrocidades que uno les hacía hacer.

POR EZEQUIEL VILA

CAMINO HACIA EL TERROR

Durante un viaje relámpago a Japón, el amigo de la casa Andrés Borghi no tuvo mejor idea que ir a tocarle el timbre a la mente creativa detrás del* Splatterhouse*. Para sorpresa de todos, fue recibido entre sustos y abundante comida.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

En medio de la producción de *Tenebris Somnia*, su próximo videojuego, Andrés Borghi decidió acoplarse al viaje de un grupo de amigos a Japón. Borghi ya había pisado suelo nipón en 2017, pero ahora se le sumaba un itinerario por los escenarios de algunas de sus películas favoritas, como *Suicide Club* (Sion Sono, 2001). "La escena principal tiene a un grupo de chicas que se suicidan en la estación de Shinjuku. Entonces, hice el ejercicio de marcarme las locaciones", cuenta entusiasmado el realizador de *The Black Heart*.

Tráiganme la cabeza de Hell Chaos

La perlita del viaje llegó casi sobre el final del recorrido, durante la búsqueda de uno de los objetos de colección más preciados para Borghi: "Había visto en Instagram la escultura de la cabeza de Hell Chaos, el malo final del *Splatterhouse*. La quería a toda costa, pero el envío estaba carísimo". Semejante fetiche dio rienda suelta a una visita por Osaka, el sueño húmedo de todo nerd con algunos yenes en el bolsillo. "Fui a parar a Astro Zombies, un lugar zarpado. Y ahí mismo veo el Hell Chaos, pero a un precio imposible. Igual me lo terminé llevando".

Pero esta historia tiene como yapa un encuentro cara a cara con el diseñador de la diabólica escultura. "Chusmeando el perfil de Unbox Industry, los que habían editado la figura, veo que aparecía el nombre del autor, Takashi Oda. Lo etiqueto en una foto y en eso me contesta con un emoji. Entonces me pongo a investigarlo y resulta que, además de ser el escultor, ¡es quien creó al personaje!".

El vínculo de Oda-San con la saga del *Splatterhouse* se remonta a 1987, cuando el equipo de desarrolladores de Namco estaba trabajando en la primera entrega de la futura franquicia. Oda-San respondió a un aviso de la empresa que se encontraba en la búsqueda de artistas para sumar a su equipo de trabajo y, aunque no tenía experiencia en videojuegos, supo ganarse el interés de Hiroshi Ono, responsable de haberles dado vida a clásicos como *Galaga* y *Mappy*. Los bocetos de monstruos presentados por Oda-San llamaron la atención de los ejecutivos y lo contrataron para trabajar exclusivamente en el proyecto del *Splatterhouse*. Dentro de los encargos, que incluían el diseño de varias criaturas que desfilarían por el juego, se encontraban los del héroe y el villano final. "Oda-San ya tenía un background en el mundo del terror y los de Namco hasta ese momento no habían hecho nada relacionado con el género. Así que terminó haciendo los dibujos, los diseños y el *pixel art* de la mayoría de los personajes". A la hora de centrarse en el protagonista de la historia, decidió hacer un homenaje a su ídolo de los efectos especiales, el gran Rick Baker, de quien tomó su nombre. Después respondió al pedido de los desarrolladores, que buscaban un personaje parecido a Jason Voorhees, el famoso asesino enmascarado de la saga de *Martes 13* (*Friday the 13th*, 1980). Con mínimos retoques en la máscara, y una musculatura a tono con los héroes de acción anabólicos que dominaban el cine de la época, fue que nació Rick Taylor.

Pero del otro lado se encontraba Hell Chaos, el antagonista del juego, con quien Oda-San tuvo la suficiente libertad creativa para hacer lo que se le antojara. Fue así que aprovechó para inspirarse en algunas de sus películas de terror favoritas, como *The Thing*, *Evil Dead* y *Alien*. Aquella cabeza deforme y flotante se convirtió en uno de los villanos más queridos por los amantes del género. Y aunque Oda-San no volvió para las siguientes entregas del *Splatterhouse* ni para ningún otro videojuego, sus creaciones ganaron miles de seguidores alrededor de todo el mundo.

Así fue como Unbox Industries lo contactó para lanzar una línea de figuras basadas en las criaturas de su propia autoría. Hace ya algunos años se pusieron a la venta Rick, Biggyman y el codiciado Hell Chaos: "Le escribí usando el Google Translator y le pregunté si podíamos conocernos para que me firmara la figura. Enseguida me dijo que me invitaba a su casa y que estaba emocionado de saber que el Hell Chaos que había creado iba a estar del otro lado del mundo".

Home Bloody Home

Con su figura en mano y la ayuda de un amigo que supo oficiar de traductor, Borghi se embarcó hasta el hogar de Oda-San, donde fue recibido con la mejor de las ondas. "El lugar era un quilombo, lleno de cosas de efectos especiales. Me llamó la atención que, más allá de que trabajó en un solo juego, tenía varios arcades en el taller. Me dijo que le había gustado mucho la experiencia de trabajar en el *Splatterhouse*. Tenía el arcade original y también otros desarmados que estaba ensamblando".

Además de ser muy hospitalario, Oda-San fue despejando varias dudas sobre el proceso de planificación del Splatterhouse, y aclaró que el uso de sangre verde fue a causa de una supuesta ola de crímenes que sacudieron a Japón por aquel entonces, por lo que tuvieron que reducir el nivel de gore para no herir sensibilidades. El hecho también les hizo considerar la idea de suplantar los zombies originales por monstruos que no parecieran humanos. Las secuelas no le gustaron, ya que los artistas involucrados llevaron el imaginario de la saga para el lado de lo alienígeno y, dado que el resto de las entregas fueron lanzamientos exclusivos de Sega, la consola limitó algunos detalles que para Oda-San eran primordiales, como el hecho de que no se podían imitar los colores de la carne y la sangre. "Nos pusimos a jugar a los arcades y, a medida que avanzaba, me iba contando todo lo que había diseñado. Me dijo que le hubiese gustado que el final boss fuera la mismísima Jennifer Willis, la novia de Rick, y que solamente podías terminarlo si la matabas. Un cierre trágico que no era común en los juegos de aquel entonces".

Algunas horas después, Borghi ya estaba de vuelta con los pies en el asfalto argento, pero se había quedado tan manija que organizó una partida del *Splatterhouse* en Twitch. En medio del juego, no tuvo mejor idea que escribirle a Oda-San para que se sumara. "Me contestó y enseguida se subió al vivo. Mientras jugaba, traducía con Google las preguntas de la gente. Habré estado unas 4 horas y el flaco se quedó hasta el final con la novia". No cabe duda, Oda-San ya es uno de los nuestros.

"LE HUBIESE GUSTADO QUE EL FINAL BOSS FUERA LA MISMÍSIMA JENNIFER WILLIS, LA NOVIA DE RICK, Y QUE SOLAMENTE PODÍAS TERMINARLO SI LA MATABAS".

▪ CABEZA MALDITA:

UNA ANÉCDOTA DE LO MÁS PARANORMAL OCURRIÓ DURANTE LA PREPRODUCCIÓN DEL JUEGO. MIENTRAS DISEÑABA A HELL CHAOS, LA MANO DERECHA DE ODA-SAN SE ENTUMECIÓ Y LOS MÉDICOS LE DIJERON QUE ESTABA A PUNTO DE QUEDAR INUTILIZABLE. LA EXPERIENCIA SE VOLVIÓ ALGO TRÁGICA PARA NUESTRO ARTISTA, PERO CUANDO TERMINÓ DE DIBUJAR AL PERSONAJE, SU MANO SANÓ MILAGROSAMENTE. QUERÍAN TERROR, AHÍ TIENEN.

DE LA VIÑETA AL BIT, SIN HINCAR LA RODILLA

***El capitán Trueno*, la historieta española de Ambrós y Víctor Mora, tuvo su adaptación interactiva durante la era de oro del software español. Un personaje emblemático revivido en un momento de gloria.**

POR EZEQUIEL VILA

En 1956, la historieta española veía el nacimiento de uno de sus grandes personajes cuando se publicaba el primer "cuaderno de aventuras" de *El capitán Trueno*. Este nuevo tebeo contaba las hazañas de un caballero andante español del siglo XII que se insertaba en el nebuloso cruce entre la novela de caballería y la novela histórica.

Tiempo de valientes

Hombres valerosos con espadas era ya un género consagrado y atractivo (sobre todo para el público masculino juvenil), pero para entender la significancia de *El capitán Trueno* hay que entender el contexto en que apareció: la España conservadora del dictador Francisco Franco, que ensalzaba los valores de nacionalismo xenófobo mediante una reivindicación tergiversada de la figura del guerrero cristiano contra los moros infieles. En ese sentido, ya se habían publicado en España algunas historietas de caballería como *El guerrero del antifaz* o *El cachorro*, que repetían el arquetipo de un héroe hispano que se enfrentaba a un enemigo externo. Bajo este semblante, la idea que tuvo Víctor Mora Pujadas fue la creación de un héroe español y cristiano, sí, pero también de ideales democráticos y de tolerancia. Trueno y sus compañeros, el fortachón Goliath y el joven escudero Crispín, muchas veces se ponían del lado de los moros y en contra de señores cristianos que actuaban de manera mezquina. Nada que envidiarle al Cid Campeador. Incluso, Trueno tiene un romance con Sigrid de Thule, princesa escandinava, que no responde para nada a los cánones tradicionales: muchas veces se va de aventuras con ellos, tiene responsabilidades de gobierno y jamás se avizora una convivencia o matrimonio con el protagonista.

Estas ideas "liberales" eventualmente le valieron al capitán Trueno algunos episodios de censura, pero ya era tarde, el público lo había consagrado como uno de sus favoritos. Entre cuadernos independientes y tiras publicadas en diversas revistas, la historieta contó con 12 años de aventuras ininterrumpidas hasta 1968 y luego con varias reediciones y revivals.

¡Albricias, albricias!

Para finales de los 80 el personaje contaba con nuevas aventuras y nuevo equipo de dibujantes, y fue entonces cuando Dinamic Software (una de las puntas de lanza de la llamada "era dorada" del software español, ver ***Replay*** #12) se propuso adaptar la historieta al videojuego.

La idea y el guión del juego fueron de Víctor Ruiz, quien dispuso que el encargado de diseñar y programar fuera Javier Bravo Palacios, y se le encargó a un jovencísimo Raúl Ortega Palacios la tarea de "grafista" (no les decían artistas). Como de costumbre para Dinamic, el mercado principal para el que estaba pensado el juego eran las computadoras de 8 bits, y así fue como el juego tuvo primero versiones para Spectrum, Amstrad CPC, MSX y recién después se portearía a MS-DOS.

HUMOR NEGRO. Darle agencia al jugador (sale mal).

¡JODER! SÍ ES VIDEOJUEGO

LA VERSIÓN DE DOS TIENE DOS MOMENTAZOS: AL VENCER AL DEMONIO EN ESTA VERSIÓN, APARECE EN PANTALLA LA LEYENDA "¡ACABAS DE JODER AL CABRÓN!". TODAVÍA NOS SEGUIMOS RIENDO. EL OTRO: CUANDO LLEGÁS A LA PANTALLA FINAL DONDE ESTÁ SIGRID, SI DISPARÁS, PODÉS MATARLA COMO SI SE TRATARA DE UN ENEMIGO Y APARECE UN TEXTO QUE REZA: "¿QUÉ HAS HECHO, INSENSATO?". DESPUÉS DE ESO, TE TIRA MONEDAS...

ESTAS IDEAS "LIBERALES" EVENTUALMENTE LE VALIERON AL CAPITÁN TRUENO ALGUNOS EPISODIOS DE CENSURA. PERO YA ERA TARDE. EL PÚBLICO LO HABÍA CONSAGRADO COMO UNO DE SUS FAVORITOS.

El juego (publicado en 1990) nos proporcionaba la posibilidad de controlar al capitán Trueno, a Goliath y a Crispín alternativamente. Mientras que el primero se mueve y ataca con su espada, Goliath no puede desplazarse, pero sí saltar y eliminar a todos los enemigos en la pantalla, mientras que Crispín no puede atacar, pero es el más rápido, puede trepar y pasar por lugares estrechos. La historia es original y nos sitúa en el monasterio del abad Estanislao Castiglione, que contacta a Trueno para avisarle del rapto de la princesa Sigrid, pero una vez allí, los héroes se enteran de que el abad ha sido transformado en un demonio caprino y distintas bestias lo rodean. El juego contaba con dos partes o "cargas", como solía denominarlas Dinamic. En la primera carga, vamos por el monasterio en una suerte de aventura puzzle: hay que destrabar puertas y desactivar mecanismos con un poco de backtracking para ir avanzando. La segunda parte es mucho más arcadosa y transcurre linealmente en una suerte de selva en la que finalmente encontramos y rescatamos a Sigrid.

La versión de MS-DOS fue porteada por José Juan García Quesada y el propio Raúl Ortega rehizo los gráficos (que se ven bellísimos, pero están solo en cuatro colores por ser hechos para CGA). Lamentablemente, esta versión solo adapta la primera carga, por lo que el juego termina con Sigrid al final del monasterio.

La caída del imperio

A pesar de tener una buena recepción crítica y un buen número de ventas, el juego salió durante el ocaso de Dinamic, en el final de la era de las home computers. El propio Javier Bravo recuerda que después de la salida del juego el vínculo entre los trabajadores de Dinamic y los dueños de la empresa se empezó a romper porque no les pagaban los royalties en tiempo y forma. El Capitán sería uno de los últimos juegos de esa era dorada y un representante bastante solitario de una historieta adaptada directamente al entretenimiento interactivo, sin necesidad de pasar primero por el cine o la pantalla chica.

DRAGON'S LAIR

LA COLECCIÓN DE FRUSTRACIONES MÁS GRANDES QUE SE PUEDA ATRAVESAR ENFRENTE DE UN ARCADE, PERO TAMBIÉN LAS MÁS BELLAS: *DRAGON'S LAIR*, UN OBJETO A MEDIO CAMINO ENTRE EL CINE Y EL VIDEOJUEGO.

POR SOFÍA CHECCHI

© STARCOM 1983

Una de las dicotomías más operativas a la hora de analizar obras de arte –aunque, sin dudas, es extensible a cualquier objeto– es la de forma y contenido. Existen, al menos, dos planos generales en las obras: uno se corresponde con cómo las cosas *están hechas*, con sus características formales, y el otro se vincula con qué *representan*, con lo que "cuentan". En el caso de las obras de arte narrativas, el amor indiscutible que la humanidad tiene por las historias hace que exista cierto desbalance entre los dos planos. Hay muchas más chances de que nos cautive más una obra por "la trama" que por cómo está hecha. Y, sin embargo, a lo largo de la historia hubo ejemplos en los que lo que hacía que una obra resaltara era su forma, sus innovaciones, su manera de romper las reglas. A esas obras, con el paso del tiempo, se les fue dando el nombre de "vanguardistas", pioneras de algún modo particular de representación que luego fue incorporándose al repertorio usual.

En el terreno de los videojuegos, la discusión por la forma reina desde los inicios de su historia. No por eso se desatiende la dimensión narrativa, pero es claro que se trata de una industria en la que las innovaciones técnicas, cada vez con más frenesí, son una necesidad de mercado mucho más que una experimentación artística. En los surgimientos del videojuego comercial, poco después de una década del lanzamiento del *Pong*, a un muchachito llamado Rick Dyer se le ocurrió la loca idea de hacer que los televisores de tubo de los arcades mostraran gráficos como los de las películas animadas a todo color. De ese germen nació la explosión de la forma, el primer videojuego vanguardista que hizo todo lo posible por la preeminencia de una belleza desconocida hasta entonces: el preciosismo de la imagen.

Shitty games

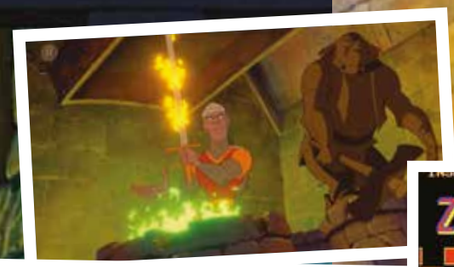
El brillante joven californiano Rick Dyer amaba la electrónica. Fue el primer empleado no graduado de Hughes Research Laboratories, el lugar donde, en 1960, se inventó nada más y nada menos que el láser. De ahí se fue a trabajar a Mattel, a cargo de algunos de los juegos portátiles que estaba sacando la compañía en la década del 70, así como en su consola hogareña, la Intellivision. Su último puesto en relación de dependencia fue en Coleco, donde se dedicó a la adaptación de los ya clásicos juegos de arcade como *Pac-Man* o *Donkey Kong* al formato portátil. En 1978 cortó con las grandes corporaciones y abrió su propia empresa: Advanced Microcomputer Systems.

A Rick, como a muchos de los jóvenes de su generación, la experiencia de jugar a la aventura de texto *Colossal Cave Adventure* (ver ***Replay*** #15) le cambió un poco la vida. Su gran aspiración era hacer un juego interactivo y, en busca de capturar el espíritu del *Adventure*, empezó a hacer prototipos en su garaje, usando rollos de papel de caja registradora para unir partes de historias e ilustraciones a través de comandos rudimentarios, con un mecanismo interno similar al de los pianos, que iba enrollando el papel. Intentó algo similar a esa "versión de papel higiénico", como la llamó, con filminas y casetes de video, hasta que por fin decidió que el formato indicado para concretar su sueño era el laserdisc, el primer disco de almacenamiento óptico lanzado al mercado en 1978.

Voló un auto con su rayo láser

El laserdisc le permitía a Dyer solucionar dos de los grandes problemas que había tenido con los primeros experimentos. En primer lugar, el tiempo de carga: pretender saltar de una parte de una cinta de video a otra podía llevar, en el mejor de los casos, aproximadamente un minuto (recordemos el tiempo de carga de las cinemáticas en cualquier juego en CD común hasta bien entrada la década del 90). En segundo lugar, esos saltos en las cintas no siempre caían en el mismo lugar, lo más común era que la animación no empezara justo cuando tenía que hacerlo. Al laserdisc le tomaba algunos milisegundos cambiar de posición y arrancaba en la misma posición cada vez. Obviamente, así costaba también: el laserdisc nunca llegó a competir con el VHS en el formato doméstico por su precio, y también porque no permitía grabar programas de TV.

Rick empezó a experimentar con laserdisc, al principio, poniéndole imágenes estáticas y grabándoles encima la voz de los personajes. Era claro que ya su idea estaba cobrando una forma similar a lo que él quería, pero sabía que el cambio de formato le daba todavía otra alternativa que podía explotar, y eso era nada más y nada menos que la animación. Su equipo de trabajo de Advanced Microcomputer Systems ya no podía ayudarlo en ese terreno, había que buscar a gente especializada. Y un buen día de julio de 1982, Rick Dyer fue al cine a ver *The Secret of NIMH* y supo que había encontrado a la persona indicada.



1000 MANERAS DE MORIR: si blandir la espada quieres, tapear rápido debes.

PENSAR EN GRANDE: arriba, los bocetos de Bluth imaginando a Dirk; más arriba, el último juego que Dyer había hecho para Cinematronics.

DOBLE FUNCIÓN: nadie quería quedarse sin ver la belleza de la animación del *Dragon's Lair*.

La rosa púrpura del Cairo

Don Bluth, el (otro) gran nombre de esta historia, nació el mismo año en que salió la película de Disney *Blancanieves y los siete enanitos*. A los seis años tuvo la posibilidad de verla, y desde ese momento supo que la animación era lo suyo. Durante su infancia vivió en una granja de Utah, donde se lo solía ver andando a caballo, cuaderno y lápiz en mano, en sus trayectos desde su hogar hasta el cine del pueblo. Nunca tomó clases formalmente: para Don, las películas de Disney eran toda la instrucción que necesitaba.

Años más tarde, la familia Bluth se mudó a California. Ahí empezó a estudiar Literatura, pero un año después, en 1955, Bluth cayó con su porfolio en las oficinas de Disney y lo emplearon como animador "in-betweener", casi que literalmente de *relleno*. Su trabajo era dibujar los cuadros intermedios entre los que ya había dibujado un animador principal. Casualmente, así como *Blancanieves* fue su primer amor de Disney, le tocó arrancar a trabajar con *La Bella Durmiente*. Poco tiempo después, confesó que estaba un poco aburrido laburando en Disney y decidió atender a su fe mormona, que lo instó a misionar dos años y medio en el país actualmente campeón del mundo. Lamentablemente, no hay registro del paso de Don por nuestras pampas.

A su regreso, probó suerte con el teatro y abrió una sala propia, donde presentó algunos musicales, pero finalmente terminó su licenciatura y volvió a la animación. Tras un breve periodo en Filmation (que mucho más tarde produciría *He-Man* y *Los cazafantasmas*), en 1971 Don se convirtió en empleado full-time de Disney y fue ascendiendo durante ocho años hasta llegar a ser director de animación en *Bernardo y Bianca* (1977).

Bluth con B de benganza

Durante la producción de *El zorro y el sabueso*, Bluth se regaló para su cumpleaños una flamante renuncia: el 13 de septiembre

A RICK DYER, COMO A MUCHOS DE LOS JÓVENES DE SU GENERACIÓN, LA EXPERIENCIA DE JUGAR A *COLOSSAL CAVE ADVENTURE* LE CAMBIÓ UN POCO LA VIDA.

DRAGON'S LAIR

de 1979, él y unos cuantos animadores más lo dejaron de garpe a Mickey Mouse. Con once de sus compañeros (entre ellos, Gary Goldman y John Pomeroy) fundaron Don Bluth Productions. Antes de salir de Disney, habían estado trabajando en un proyecto paralelo en el garaje de Don, que terminaría siendo su primer corto independiente. A todos los unía el convencimiento de que la empresa estaba recortando costos en detrimento de los valores artísticos de sus películas, y que ya no volverían a hacerse obras maestras como las que se habían producido en vida de Walt.

Ese primer corto les llevó cuatro años, pero gracias a los contactos que hicieron pudieron salir del garaje de Don y conseguir inversores para su primer largometraje. Ciento sesenta animadores trabajaron en un guión que Disney había rechazado algún tiempo antes por tratarse de una historia un tanto oscura, basado en la novela *La señora Frisby y las ratas de NIMH*. Un lindo detalle de Don post-Disney es que todxs lxs empleadxs firmaron un contrato de reparto de utilidades de esta primera película. Además, su propuesta principal consistía en volver a utilizar técnicas de animación que las grandes empresas habían dejado de lado por costosas o lentas, como la rotoscopia o la retroiluminación.

Aunque habían recibido 6 millones de dólares de presupuesto, Don y los productores ejecutivos tuvieron que hipotecar sus casas para cubrir los gastos finales. En 1982, finalmente, salió *The secret of NIMH*, una tierna historia de una mamá ratona que, mientras cura a su hijo de neumonía, descubre una red de experimentación ilegal en ratas. La ópera prima de Don no fue un gran éxito de taquilla, y a eso se sumó una huelga sindical de animadores que pintó un panorama oscuro para Don Bluth Productions. Solo un hombre con ambiciones parecidas a las de los desertores de Disney podía proponerles un sueño, y ese hombre era Rick Dyer.

Don Bluth veía en los arcades una doble oportunidad: por un lado, era un lugar nuevo donde poner a trabajar los conocimientos específicos de lxs animadores, pero por otro, también era el medio para enganchar a una futura audiencia adolescente de sus próximas películas. Según él, *The Secret of NIMH* no había sido un boom porque toda la pibada o bien estaba viendo *ET* o bien estaba metida en los arcades. Si tenemos en cuenta que algunos años después del lanzamiento de *Dragon's Lair* trabajó con el mismísimo Spielberg, podríamos decir que se tomó venganza de esos dos factores, para él decisivos, del fracaso de su primera película.

Save me, Coleco!

Con Don Bluth Productions adentro (a partir de este momento renombrada Bluth Group), Rick Dyer se enfrentó al siguiente paso para concretar su sueño del videojuego interactivo, que era la distribución. Ese rol le tocó a la empresa Cinematronics, con la que Advanced Microcomputer Systems había desarrollado un juego anterior, *Zzyzzyx*, que no había tenido grandes ventas tampoco. El apasionado Dyer y estas dos empresas en decadencia se fusionaron para crear Starcom y poner manos a la obra en un proyecto que prometía la salvación.

Del original juego de papel higiénico, Rick eligió solo una secuencia para llevar a la versión animada, y esa fue la de la entrada del héroe al castillo para rescatar a la princesa de las garras de un dragón. Había dos condicionantes materiales claves para el proyecto. El primero era el tiempo. Rick había visto, en la exposición AMOA de 1982, un videojuego que Sega estaba desarrollando en laserdisc, *Astron Belt*. Sabía que si su *Dragon's Lair* salía más tarde, perdía el gran atractivo de la novedad del formato.

El segundo condicionante, previsible dado el estado financiero de los involucrados, era el dinero. Don consiguió un financiamiento por 300.000 dólares a cambio de presentar un adelanto de cinco habitaciones en una convención, que les terminó garantizando 10 millones en ventas. El problema era que no había guita para hacer la máquina en primer lugar. Otra vez la misma historia: el director de Cinematronics vendió su Rolls-Royce y empeñó su anillo de bodas. Cortaron clavos hasta que, por fin, Coleco puso un millón de dólares para portear el juego a su consola hogareña, y un millón más para pagar cuando estuviera listo el arcade. Ahora los números cerraban un poco más.

Un arcade sietemesino

Setenta animadores trabajaron a toda máquina para Don Bluth, empeñado en seguir haciendo animación *a la antigua*, dibujando 50.000 cuadros para 22 minutos de animación, incluyendo las graciosísimas escenas de muerte. Una de las anécdotas más conocidas del desarrollo es que no había guita para contratar modelos, así que la princesa Daphne fue creada a imagen y semejanza de Marilyn Monroe y actrices de revistas *Playboy* que uno de los animadores acumulaba. Lejos habían quedado las prístinas Blancanieves y Aurora para Don Bluth. Lógicamente, tampoco había guita para actores de voz, así que se las arreglaron entre ellos como pudieron para introducir las poquísimas líneas de diálogo que obtuvo el juego.

En el primer testeo de *Dragon's Lair* había mucha más animación y, por lo tanto, el laserdisc tardaba más de lo esperado en cambiar de escena. Rick dijo que hasta ese momento no lo habían probado seriamente, y que cortaron un 30% de las escenas para la prueba siguiente, que se haría en San Diego y en Los Ángeles en simultáneo. Durante ese segundo testeo, Rick recibió la llamada de uno de los productores del juego pidiéndole que fuera inmediatamente adonde estaba la máquina. Lo único que podía pensar era que había sucedido algo catastrófico y no se lo quería decir por teléfono. Al llegar, no pudo pasar por la puerta: había 150 personas hipnotizadas mirando el monitor superior (que se había añadido para que lxs testers pudieran ver las partidas) y tanta gente haciendo fila para jugar que tuvieron que poner cintas para organizarla. Inmediatamente, Rick corrió a un teléfono público para llamar al director de Cinematronics, en San Diego, que tanto había sacrificado por esta locura: "Sí, Rick, acá está pasando lo mismo".

Your quest awaits

Hace cuarenta años, el 19 de junio de 1983, el *Dragon's Lair* salió al público. Tardó pocos meses en aparecer primero en los rankings. La del monitor arriba del gabinete fue una moda que se impuso en muchísimos salones donde hordas de pibxs quedaban embelesadxs mirando el arte de Don Bluth. Pero ¿podría Dirk el valiente salvar, además de a la princesa Daphne, la industria estadounidense de videojuegos en plena crisis? La saturación del mercado de las consolas hogareñas había producido una recesión gigante en las ventas, las home computers iban ganando terreno y las empresas de videojuegos quebraban una tras otra.

Por unos cuantos meses, la crisis pareció desaparecer. Esa experimentación de formatos en la que fue avanzando Rick Dyer derivó en un juego cuya relación con el *Adventure* original definitivamente no era aparente. Quien se enfrentaba al arcade solo tenía opción de mover la palanca hacia los cuatro puntos cardinales o apretar el botón para que Dirk blandiera su espada. Y eso, solo una vez por escena, por lo que se bautizó cada punto como *quick time event*. Si tardabas mucho o apretabas el botón incorrecto, caput. Muerte y risas.

Una partida completa de *Dragon's Lair* cuenta con 39 escenas, aunque varias de ellas son la misma, a veces rotada (si antes Dirk tenía que ir a la izquierda, en una siguiente tiene que ir a la derecha, por ejemplo). El juego está diseñado para que aparezca secuencialmente una escena al azar de un conjunto de tres posibilidades, que se organizan en ciclos de 12 tríadas que, una vez pasada una escena de cada conjunto, vuelve a empezar por la primera tríada del ciclo, seleccionando una de las dos escenas restantes. En cada una Dirk se enfrenta a una decisión espacial (qué camino tomar al interior del castillo) o a una pelea, hasta llegar a la cueva del dragón Singe, que tiene prisionera a Daphne. La partida perfecta, sin muertes, no dura más de 12 minutos, pero ejecutarla es realmente una proeza. Hasta dominar las decisiones de cada secuencia, la experiencia de juego en buena parte es tolerable por las 1001 maneras bizarras de morir de Dirk el valiente.

Mucho más que espejitos de colores

Ese escaso abanico de acción hizo que hoy por hoy mucha gente le atribuya al *Dragon's Lair* el mérito de haber sido la primera película interactiva. Es claro que se trata de un ejemplo en el que lo cautivante del videojuego reside en la forma, porque narrativamente solo se vale del tropo más anquilosado de la historia de la ficción: el rescate de la damisela. Y sin embargo, hay algo de ese privilegio de la forma que está en la base de su magia, y que se codifica en un gesto que, aun sin haber sido el motor del proyecto, reivindicó una nueva dimensión para la cultura de los videojuegos. Incluso si se prefiere llamarlo "película" antes que "videojuego", la introducción de una pantalla con animación en un salón de arcade constituyó una disrupción en sí misma, porque reclamaba para los fichines un estatuto nuevo. Por *parecerse (más)* a otra rama del arte, queda encapsulada ahí, pero como todo primer paso, ya lleva inscripta la cualidad del umbral entre dos esferas.

Don Bluth y su equipo ya habían hecho animaciones hermosas, antes en Disney y después por su cuenta, y no es que fueron particularmente aclamadas. ¿Por qué, entonces, habría que pensar que *Dragon's Lair* le debe gran parte de –si no todo– su éxito a él? Porque su intervención en esta historia, sin proponérselo directamente, marcó una nueva manera de concebir los videojuegos. No es que, por oposición, los videojuegos anteriores a 1983 no fueran *bellos*, es que *Dragon's Lair* inauguró una arista particular de lo bello en ellos. Cuánto se parezca o no a una película no es, a fin de cuentas, tan relevante, porque lo que subyace es mucho más valioso: la experiencia social del amor por una imagen que puso en valor los arcades desde la vanguardia estética.

¿Que sigan los éxitos?

El boom que significó el lanzamiento de *Dragon's Lair* pronto se hizo eco en una

LA PROPUESTA DE DON BLUTH CONSISTÍA EN VOLVER A UTILIZAR TÉCNICAS DE ANIMACIÓN QUE LAS GRANDES EMPRESAS HABÍAN DEJADO DE LADO POR COSTOSAS O LENTAS, COMO LA ROTOSCOPIA O LA RETROILUMINACIÓN.

▪ HORARIO DE PROTECCIÓN AL MENOR

LOS MAQUINEROS AMABAN Y ODIABAN EL *DRAGON'S LAIR* POR LO QUE VENDÍA Y LO MUCHO QUE SE ROMPÍA. PERO OCURRÍA UN FENÓMENO PARTICULAR: MUCHA GENTE ENTRABA A LOS LOCALES POR EL *DRAGON'S LAIR*, SÍ, PERO IBAN A VER CÓMO JUGABA EL CAMPEÓN DE TURNO Y NADA MÁS, NO COMPRABAN FICHAS. LOS DUEÑOS IDEARON LA ESTRATEGIA DE DESENCHUFAR EL ARCADE DE A RATOS, ANUNCIANDO EL HORARIO DE LA SIGUIENTE CONEXIÓN, PARA QUE, MIENTRAS, LA GENTE JUGARA CON LAS OTRAS MÁQUINAS. ¿QUÉ MÁS PODÍAN HACER? ¿PONERLO ENTRE CORTINAS Y COBRAR ENTRADA?

DAMISELA EN APUROS: con mucho de *Playboy* y poco de Disney, Daphne logró que nombraran como ella al primer emulador de laserdisc.

▪ EL ASCENSOR DEL TERROR DE TODAS LAS ESCENAS DEL *DRAGON'S LAIR* ORIGINAL, LA DEL ASCENSOR QUE CAE VERTIGINOSAMENTE POR UN HUECO DEL CASTILLO ES UNA DE LAS MÁS ODIADAS, Y CON FUNDAMENTO. ESA ESCENA ESTÁ JUSTO AL FINAL DE CADA CICLO, DESPUÉS DE QUE LA MÁQUINA YA SELECCIONÓ LAS PRIMERAS ONCE ESCENAS, CADA UNA PERTENECIENTE A UNA TRÍADA. SI TE MORÍS POR PRIMERA VEZ EN CUALQUIER OTRA ESCENA, EL JUEGO VA A RETOMAR DESDE LA QUE LE TOQUE DE LA TRÍADA SIGUIENTE; PERO SI TE MORÍS EN LA DEL ASCENSOR, TE REPITE ESA HASTA QUE LA PASÁS.

cantidad desmesurada de merchandising que no se veía desde *Pac-Man* en lo que respecta a los videojuegos: stickers, juegos de mesa, cómics y hasta una serie animada (de una única temporada). La promesa de una película sigue vive aún en nuestros días, Don Bluth la menciona cada vez que puede.

Los dueños de los salones de arcades estaban desesperados por que Starcom (renombrada Magicom a los pocos meses por un problema de copyright) sacara un juego nuevo. Esto en parte se debía a lo mucho que facturaba *Dragon's Lair*, pero también a problemas de funcionamiento propios de un experimento de este talante. Por empezar, el arcade se calentaba mucho, los tiempos de carga del laserdisc todavía eran un escollo y sus reproductores eran muy frágiles, entonces se rompían seguido. Para colmo, el reproductor de laserdisc que llevaba el arcade se había descontinuado en su fabricación de origen, así que no había manera de reponerlo. Y como era de esperar, el juego no ofrecía mayores atractivos una vez que quienes lo jugaban ya recordaban a la perfección qué movimiento hacer en cada escena.

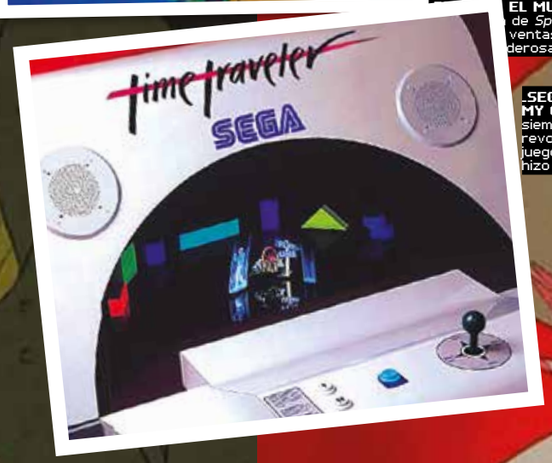
Mientras Magicom trabajaba en su estelar estreno, los porteos del *Dragon's Lair* ya salían a la luz, empezando por el de Coleco Adam, que había puesto la tarasca. Con el correr de los años, el "espíritu" del *Dragon's Lair* fue llegando a muchas consolas, aunque los juegos variaran diametralmente con respecto al original de arcade. Mención especial, lógicamente, para la versión absurdamente imposible de NES, que se lanzó recién en 1990.

A la estratósfera en menos de un año

En octubre de 1983, cuando todavía *Dragon's Lair* estaba en la cresta de la ola, Magicom mostró los avances de su nuevo juego en laserdisc: *Space Ace*. La mecánica era prácticamente idéntica a la del anterior, una sucesión de *quick time events*, con las adiciones de la selección inicial de un nivel de dificultad y la posibilidad de que hubiera más de una opción correcta por escena. A su vez, la historia era un poco más rica: el villano, Borf, reducía al héroe a un adolescente llamado Dexter y... secuestraba a su novia, pero también amenazaba con conquistar la Tierra. Sí había bastante más diálogo, y el mismísimo Don Bluth dobló las líneas del malvado Borf.

SPACE ACE REPRESENTABA UNA METÁFORA CON LA QUE SE ASOCIABA A RICK DYER POR AQUELLA ÉPOCA: LA DE UN PEQUEÑO DEXTER LUCHANDO CONTRA UN GIGANTE BORF (COMO ATARI), GANÁNDOLE PRINCIPALMENTE GRACIAS A SU ASTUCIA.

La distribución del arcade de *Space Ace* se hizo en dos formatos: en gabinetes exclusivos y en kits de reconversión de gabinetes antiguos de *Dragon's Lair*. Se sumaba un adaptador para reemplazar los reproductores de laserdisc en caso de que fallaran. Una secuencia del juego nuevo representaba una metáfora con la que se asociaba a Rick Dyer por aquella época: la de un pequeño Dexter luchando contra un gigante Borf, ganándole principalmente gracias a su astucia. A Rick lo llamaban David, ya que él solito parecía dar batalla contra Goliaths como Atari..., pero *Space Ace* nunca llegó a ser la sensación que significó su predecesor.



EL MUNDO: como el de *Space Ace*, Dyer ventas frente a las derosas como Atari.

¡SEGA, YOU'RE MY ONLY HOPE: siempre con afán revolucionario, el primer juego holográfico lo hizo Dyer.

Una consola que puede matarte

Las ambiciones de Rick no se habían agotado con *Dragon's Lair*: él seguía emperrado con lograr una versión animada del *Adventure*. En su cabecita loca crecía la idea de hacer un videojuego de alta fantasía como *El Señor de los Anillos*.

Su desafío se centró en adaptar la experiencia del laserdisc a una consola hogareña, así que al reproductor se le añadía una computadora del tamaño de una videocasetera. Este ambicioso proyecto tuvo por nombre Halcyon, inspirado en la famosa HAL de 2001: *odisea del espacio*, ya que se pretendía que tuviera una inteligencia artificial controlable a través de la voz. Una completa locura para el año 1985, fecha en la que estaba anunciada, pero jamás salió. El costo era altísimo y a ningún inversor le interesaba subirse ya al barco de Rick.

Rick Dyer Industries, ex Advanced Microcomputer Systems, se fundió poco después. El último intento de Rick Dyer de revolucionar la industria fue en 1991, cuando produjo junto con Sega el primer arcade "holográfico" o pseudo 3D, *Time Traveler*, que no cumplió su cometido. Nuestro entusiasta de las aventuras interactivas renunció a su sueño para convertirse en un agente de inmobiliarias.

Let's do the time warp again

La secuela oficial de *Dragon's Lair* llegaría con la década siguiente, y su estreno fue para Amiga en 1990, recién un año después para arcade. Su lanzamiento solo fue posible porque la empresa canadiense Digital Leisure había comprado los derechos del primer *Dragon's Lair* y de *Space Ace*. La empresa de Don Bluth había estado trabajando en la animación desde mediados de los 80, cuando Magicom se disolvió y los estudios volvieron a su rubro original, el cine. De estos años son las colaboraciones con Spielberg y sus películas más conocidas: *Un cuento americano* (1986), *En busca del valle encantado* (1988) y *Todos los perros van al cielo* (1989).

Los salones de arcade habían cambiado mucho desde 1983: ya no era tan impresionante la animación en laserdisc, y además parecía lentísimo en comparación con los arcades de esos años. El *Dragon's Lair II: Time Warp*, entonces, tuvo bastante más éxito en las consolas hogareñas esta vez. De ritmo frenético y dibujos lisérgicos, Dirk en esta ocasión tenía que ir a buscar a Daphne al pasado, viajando en una máquina que habla. Ya no hay habitaciones aleatorias, sino que la progresión es lineal, con tesoros escondidos en algunas escenas que, si no los agarrás, antes de terminar, el juego te manda directamente a la secuencia en que te lo perdiste (!!!).

La tercera parte, *Dragon's Lair III: The Curse of Mordread*, ya ni siquiera tuvo versión arcade, y cuesta ponerlo a la altura del anterior, ni hablar del primero. A toda la franquicia de *Dragon's Lair* la sobrevuela el valor de su primera entrega, que reunió, sin proponérselo, las condiciones para una transformación cultural: mover la línea de lo posible en el entretenimiento interactivo. Volver a creer.

LA SPECTRUM PC

Tras conseguir una ZX Spectrum, nos adentramos de lleno en el mundo del hacking y modding de la clásica máquina de Sinclair.

POR SERGIO RONDÁN

La ZX Spectrum cumplió ya 41 años: tiene la misma edad que su competidora, la Commodore 64; pero a diferencia de esta, su hardware es bastante distinto. La secta commodoriana dirá que la máquina de Sinclair es una porquería comparativamente, y en cierto sentido puede serlo, pero la realidad es que las home computers son como los licores finos: saben mejor con el paso de los años. Originalmente, la Speccy era muy escueta en términos de hardware: no tenía chip de sonido, puerto de joystick ni chip de video dedicado, sin contar con que su teclado era de goma. Pero estas limitaciones no impidieron el hackeo de la máquina, sino que más bien lo potenciaron casi como con ninguna otra computadora. Por un lado, los upgrades surgidos en la última época; por el otro, la enorme comunidad de hackers de Europa del Este que la transformaron en la PC de las viejas repúblicas soviéticas.

MEDIANTE UN ADD-ON QUE DENOMINAREMOS "EXPANSIÓN DE EXPANSIONES", PODEMOS CONECTAR TRES PLACAS EN UN SOLO SLOT: DOS DE FORMA VERTICAL Y OTRA HORIZONTALMENTE.

Transformerspeccy

La Speccy tiene un solo puerto de expansión, y en la época las expansiones más populares no brindaban más que memoria RAM o un puerto de joystick. Si queríamos tener conectada una disquetera, el joystick y ampliar la memoria, se precisaba algún tipo de *dockstation*. Las placas modernas actuales suelen además exponer un puerto para seguir expandiendo, lo cual nos permite crear un *transformer* de Spectrum, llevando una clásica de 48 K a algo similar a una Spectrum 128 +3, que venía con chip de audio, puertos de joystick e interface de disquete, entre otras cosas.

En este caso, mediante un add-on que denominaremos "expansión de expansiones", podemos conectar tres placas en un solo slot: dos de forma vertical y otra horizontalmente, ya que también deja expuesto un puerto. Así, le sumamos una placa de 128 kB de RAM con la ROM de la Spectrum 128 más otra que trae el maravilloso chip Yamaha AY-3-8910 con salida estéreo y puerto miniplug para enchufarla al sistema de sonido que se nos antoje. Ya con esta configuración podemos correr casi cualquier software y demo que haya salido.

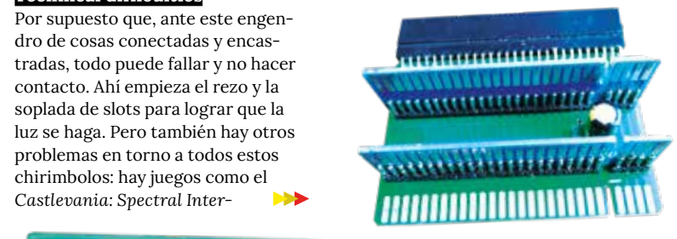
Pero nos sigue faltando salida de joystick y algún método de almacenamiento moderno para cargar el software sin usar un datasete. Ambas soluciones están contenidas en una sola placa bastante conocida, llamada DivMMC EnJOY PRO ONE, la cual incorpora dos puertos joystick din 9 más el slot para una memoria SD. La carga de juegos se hace en una especie de sistema operativo llamado ESXDOS con un *filebrowser* incluido para navegar los *files* que le carguemos. Finalmente, a todo este setup también hay que sumarle un *transcoder* que nos permita transformar la señal PAL-N europea a PAL-B argentina. Si todo está bien conectado y las placas hacen contacto, resta sentarse a ver una experiencia de juegos y software en Spectrum que jamás te hubieras imaginado.

TRANSFORMER. ARRIBA, la transformación de placas completa. Mas arriba, el cartucho con el chip Yamaha AY-3-8910.

SD Y EXPANSIONES MÚLTIPLES: Arriba, el cartucho con la SD y puertos joysticks. Abajo, la expansión de expansiones.

Technical difficulties

Por supuesto que, ante este engendro de cosas conectadas y encastradas, todo puede fallar y no hacer contacto. Ahí empieza el rezo y la soplada de slots para lograr que la luz se haga. Pero también hay otros problemas en torno a todos estos chirimbolos: hay juegos como el *Castlevania: Spectral Inter-*



MÁS RAM. 128 KB de RAM + la ROM de la Spectrum 128.

lude, solo por mencionar uno, que no nos van a andar. Una situación análoga se da con muchas demos. Hay algo en la compatibilidad que, al conectar todo esto, se rompe, o tal vez algo falte en cuanto a hardware. Los equipos con la Spectrum 128 +3 eran muy distintos a la clásica Speccy, por más que compartieran el mismo micro. Pero hay otro tipo de software que tampoco nos va a cargar bajo ningún punto de vista y es todo aquel que haya salido específicamente para las Spectrum rusas, máquinas más manoseadas que las Sega que tocaba Miky (ver #14).

Tras la Cortina de Hierro pixelada

Mientras la Speccy conquistaba el Reino Unido y se esparcía por la Europa Occidental, su llegada a los países que conformaban las repúblicas soviéticas fue a cuentagotas y de contrabando, por eso lo más común fue tener un clon. Debido a la simplicidad de la computadora que diseñó Sinclair, muchos hackers comenzaron a reversear la máquina. En Rusia, puntualmente, se fabricaron varios clones de la Spectrum 16/48K, aprovechando el altísimo nivel de conocimiento de la ciencia soviética para piratear y hackear.

La más popular de todas las Speccy piratas rusas es la Pentagon. Esta placa, hackeada y modeada por hobbystas, generó en el período de 1991 a 1997 una proliferación enorme de clones, transformando la máquina en la PC del pueblo ruso, lo cual le vino muy bien a una sociedad que transitaba la crisis post caída de la URSS. Gran parte de los países que otrora formaban las repúblicas soviéticas, como Checoslovaquia o Hungría, tuvieron un auge de Spectrums modificadas hasta el hartazgo, imposibles de rastrear pero sumamente utilizadas por los hackers y piratas de la escena; el documental *Stamps Back* (Szilárd Matusik, 2022) cuenta mucho de esa escena en Hungría a fines y principios de los 90.

Cuando decimos que era como una PC, no es joda. Estos clones incorporaron mejoras que los alejaban muchísimo de sus originales británicos. Muchos tenían hasta 4 Mb de RAM o más, incorporaban otros chips de sonido, más resoluciones y modos de video, puertos IDE para discos rígidos y disquetes, sistemas operativos que corrían en floppys con infinidad de utilidades y software de todo tipo. Además, el Z80 se overclockeaba a 7 MHz cuando la frecuencia del micro de la Speccy era de 3,5 MHz. Algunos juegos, como el port de *Dune II*, utilizan esta función, por lo cual es imposible correrlo por fuera de estos equipos, más allá de la emulación que sí permite este modo. Es difícil contabilizar o estandarizar mejoras, ya que todos los clones fueron agregando o quitando funciones. De hecho, es muy común ver placas con esquinas enteras de pines o pistas libres, listas para ser soldadas con algún componente nuevo.

EN RUSIA SE FABRICARON VARIOS CLONES DE LA SPECTRUM 16/48K, APROVECHANDO EL ALTÍSIMO NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LA CIENCIA SOVIÉTICA PARA PIRATEAR Y HACKEAR.

PENTAGON 128 FDD

- ORIGEN: RUSIA
- NOMBRE: PENTAGON 128K
- AÑO DE SALIDA: 1991
- RAM: 128 KB
- PROCESADOR: Z80A, 3,5 MHZ, OVERCLOCKEABLE A 7 MHZ
- ALMACENAMIENTO: INTERFAZ DE DISCOS Y PUERTOS IDE PARA DISCOS RÍGIDOS
- SONIDO: PC SPEAKER Y CHIP YAMAHA AY-3-8910 CON POSIBILIDAD DE OTRAS CONFIGURACIONES DE SONIDO
- CORRECCIÓN DEL *ATTRIBUTE CLASH*

LENINGRAD

- ORIGEN: RUSIA (URSS)
- NOMBRE: LENINGRAD
- AÑO DE SALIDA: 1987
- RAM: 64 KB, SOLO USABLES 48 KB
- PROCESADOR: Z80
- INTERFACE KEMPSTON Y CASSETTE
- VIDEO RGB

PENTAGON 2009

- ORIGEN: RUSIA
- NOMBRE: PENTAGON 2009
- AÑO DE SALIDA: 2009
- RAM: 512 KB, AMPLIABLE A 2 MB
- PROCESADOR: FPGA T80 A 22 MHZ, COMPATIBLE CON EL Z80A
- SALIDA VGA
- ALMACENAMIENTO MEDIANTE TARJETA SD.
- SONIDO CHIP YM2149 MEDIANTE FPGA
- PUERTO PS2 PARA MOUSE Y TECLADO
- CORRECCIÓN DEL *ATTRIBUTE CLASH*

DIDAKTIK _ GAMA

- ORIGEN: CHECOSLOVAQUIA (URSS)
- NOMBRE: DIDAKTIK GAMA
- AÑO DE SALIDA: 1987
- RAM: 80 KB
- PROCESADOR: UA880D, COMPATIBLE CON EL Z80
- PUERTO SERIE PARA CONEXIÓN DE JOYSTICK KEMPSTON E IMPRESORAS

PT.9

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Novena exhibición con una fina, exquisita, suave y refrescante selección de cartelería bien criolla de la mano de Ana María, Argañaraz y otros autores desconocidos. Flama flama.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

PELAMO' LO' FIERRO: ESTE JUEGAZO DE DISPAROS APARECIÓ ALLÁ POR 1986 EN LOS VIDEOS DE BARRIO Y ANA LE HIZO SU MARQUESINA DE RIGOR. CON LINDOS COLORES Y DETALLES DE LA DÉCADA DEL 30. CON SU FIRMA ESTAMPADA. COMO NO PODÍA SER MENOS. INSPIRACIÓN TOTAL PARA VOLVER A VESTIRSE DEL FBI Y JUGARLO EN MAME. GRACIAS. DARÍO RICCO. POR ESTE FLOR DE APORTE.

EMPIRE CITY: 1931 - ANA MARÍA

0066>ANA028EPC-FD

PUNETAZO A LA MESA EN JUEGOS DE NAVES: VISTE LA MARQUESINA Y ENSEGUIDA SE TE VINO LA MUSIQUITA. ¿NO? ES NORMAL. YA QUE EN LA ÉPOCA NO HUBO NADIE QUE NO HUBIERA JUGADO ESTE CLÁSICO DE TEHKAN. YA FUERA EN LOS LOCALES O EN CASA CON EL FAMILY. HERMOSO CARTEL Y BASTANTE FIEL AL ORIGINAL. ¿DE LA MANO DE ANA?. PARA PLAYTRONIC SRL (PLAY LAND).

STAR FORCE - PLAYTRONIC SRL

0067>XXX027STF-FD

MACH ONE - DESCONOCIDA

0068>XXX028MTO-FD

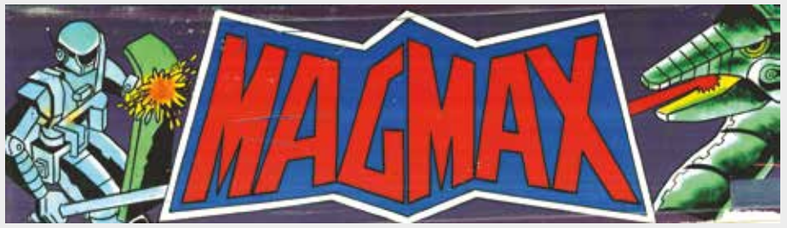
CARRERA DESCONOCIDA: ESTA MARQUESINA LA ESCANEAMOS EN LA CASA DE MI AMIGO DIEGO LIGNASSI (ABRAZO GRANDE) Y NO SABEMOS DE QUÉ JUEGO ES. DE MUEBLE TIPO FLOPPY Y BIEN FINITO. ESTE ARTE DE ÉPOCA PINTADO A MANO NOS TRAE LOS MEJORES RECUERDOS DE ESOS JUEGOS DE CARRERA EN LOS MUEBLES TIPO CABINA CON VOLANTE DE MADERA EN LOS QUE NI LLEGÁBAMOS A LOS PEDALES. MUY LINDA.

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

TUBO ACOSTADO Y MÚSICA AL PALO: CON ESA VISTA CENITAL PIXELADA Y SU MUSIQUITA CEBANTE COMO POCAS. EL *TEHKAN* TUVO SU MARQUESINA PINTADA A MANO POR PARTE DE ARGAÑARAZ Y PAC-MAN SRL DE LA PLATA. AMO Y SEÑOR EN MATERIA DE VIDEOJUEGOS DE LA ÉPOCA EN LA CAPITAL DE BUENOS AIRES. TODAVÍA ESTAMOS INTENTANDO COMPRENDER QUÉ ES LA LÍNEA A LA IZQUIERDA DEL JUGADOR CON CASACA AMARILLA. MUCHAS GRACIAS A CARLOS FUSCALDO (CERVECERÍA KISLEV) POR ESTE MATERIAL.

TEHKAN WORLD CUP - ARGAÑARAZ

0069>ARG002WDC-FD



ARGENTINA, 1985! MÁS JUGADO EN EL FAMILY QUE EN LOS ARCADES. EL PROHIBIDO DE MITAD DE LOS 80 LUCIÓ ESTE CARTEL CON UNA BUENA FIDELIDAD COMPARADA CON LA ORIGINAL DEL JUEGO DE NICHIBUTSU. NOS QUEDAMOS CON LA NACIONAL PORQUE SÍ.

MAGMAX - DESCONOCIDA

0070>XXX028MGM-FD

ALERTA VECINAL EN EL BARRIO: CEDIDO POR EL AMIGO MÚSICO Y CONTRABAJISTA DIEGO SÁNCHEZ PARA EL ESCANEO. ESTE CARTEL COLORADO Y BIEN FALOPERO DE ÉPOCA HABRÁ DECORADO LOS GRANDES DEL GÉNERO DE LUCHA POR LOS AÑOS 80 Y 90. DEBE HABER COMIDO FICHAS Y SE HABRÁ COMIDO TAMBIÉN ALGÚN VIAJE. PERO SE LA RE BANCÓ CON EL PASO DE LOS AÑOS. YA QUE ¡ES DE VIDRIO! RETROILUMINADA. TE DA LA SENSACIÓN DE ENTRAR EN UN SUBMARINO EN PLENA ALERTA ROJA. SIMPLE PERO IMPONENTE.

VIDEO GAME GENÉRICA - DESCONOCIDA

0071>XXX029GEN-FD

BOING BOOM TSCHAK VERTICALERO: COPIANDO LA TIPOGRAFÍA DE LA MARQUESINA ORIGINAL PERO CON NUESTRO ENMASCARADO MÁS HUMANIZADO. ESTA EXHIBICIÓN DE ARTE GENÉRICO LE HABRÁ DADO VIDA Y COLOR AL CLÁSICO DE PLATAFORMAS DE 1984 DE LA MANO DE TEHKAN. OTRO CUYA MUSIQUITA ES PARA JUGARLO CON VOLUMEN BAJO PORQUE NO SE TE VA MÁS DE LA CABEZA.

BOMB JACK - DESCONOCIDA

0072>XXX030BMJ-FD

PARA PLASTIFICAR: LA VERSIÓN DE ANA YA TENÍA CIERTOS FLASHES. PERO ESTA MARQUESINA DE AUTOR DESCONOCIDO VA MUCHO MÁS ALLÁ: TIPOGRAFÍA DIGNA DE MANO ALZADA EN LA PRIMARIA Y LA CARA DE BUENARDO DEL NINJA. QUE LA HACE TAN SIMPÁTICA COMO ATERRADORA. IDEAL PARA ASUSTAR A TU PRIMITO QUE NO HACE LA TAREA DEL COLE.

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA - DESCONOCIDA

0073>XXX031DRN-FD

SOLO EN LOS VIDEOS DE VILLA BOSCH

Dentro de las dificultades de sacar los trucos en los arcades de los 90, este clásico de Taito tiene uno bien fácil y raro de ver, así dejás de insistir con el Super Shoot que nunca te salió.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

Relacionado por mera casualidad con el truquito del pasado número 40, este también involucra el mejor deporte del mundo, Argentina y los saques de lateral. Este juego apareció, lastimosamente, luego de perder la final contra Alemania en Italia 90, en una época en la que ir a los locales donde estaban los prohibidos era cosa de todos los días y una ficha siempre se me iba en este juego. Siempre.

Football Champ/Hat Trick Hero nunca fue un juego difícil como tal y tanto mis amigos como yo solíamos terminarlo con una ficha, con una duración promedio de 15 minutos por jugador. Era una buena opción para terminar el día en el lugar, ya que es un juego que se dejaba palanquear un buen rato y se lo dominaba fácilmente, en el que se puede llegar a meter más de 30 goles, hacerse amonestar dos veces y que no te expulsen (recién a la tercera falta con el mismo jugador era roja) y seguir a los rodillazos y puñetazos limpios para recuperar la pelota, mientras el árbitro se tropezaba o quedaba lejos de la jugada. Concluida la final con Alemania (si jugabas con Argentina, siempre te tocan los teutones, lógico), no quedaba otra que agarrar la bici y pegar la vuelta a casa.

La cantidad de anécdotas, mentiritas o auténticas leyendas urbanas de lo que pasaba en otros locales del barrio era inmensa, pues no había mucha información en revistas ni otros medios en esa época, y se empezó a correr la bola de que este videojuego tenía un *Super Shoot*. ¿De qué se trataba? Una secuencia que se habilita a 30 segundos del final del partido en la que, si estás perdiendo o empatando y le das un pase a tu capitán, este hace una pirueta estrafalaria, el fondo del juego se pone todo negro, la bocha sale disparada y destroza la red y los carteles publicitarios, enterrarando o haciendo volar al arquero rival hasta la tribuna. Gol asegurado y el posterior festejo, bien zarpado. Ese *boca en boca* resultó ser cierto.

> "JUGAR POR LA PARTE BAJA DE LA PANTALLA ES MÁS FÁCIL. TIENE MEJOR PERSPECTIVA Y HAY MÁS ESPACIO PARA CORRER, TOCAR, PASAR Y METER CASI SIEMPRE LOS MISMOS GOLES".

Si jugaste este juego, a lo mejor sentís lo que le pasa a la mayoría: da la sensación de que jugar por la parte baja de la pantalla es más fácil, tiene mejor perspectiva y hay más espacio para correr, tocar, pasar y meter casi siempre los mismos goles. Dicho lo dicho, acá va el truco: mové la pelotita por la parte superior de ataque, dásela a tu wing izquierdo y posicionalo al final de la tercera franja del pasto verde oscuro cercano al banderín (también puede ser un poco más hacia la derecha) y mirando a las tribunas. Esto hará que el lateral del equipo rival que te marque haga una barrida y sea lateral para vos. Lo que queda es dejar la palanca hacia la derecha y pulsar cualquiera de los dos botones o bien dejar la palanca en esa posición, aguardar unos segundos y el lateral se ejecutará igual y con el mismo destino: gol de lateral ante la vista atónita del arquero y el festejo descontrolado con todos tus compañeros de equipo.

POR MR ROBOTO